

XBOX 360

XBOX
LIVE

SHADOWRUN



RNA Security Division

EMPLOYEE
HANDBOOK



■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをプレイするためには、最低 2 MB の空き容量が必要です。

目次

- 5 新入社員の皆さんへ
- 6 コントロール
- 8 HUD (ヘッドアップディスプレイ)
- 10 トレーニング
- 12 仲間
- 14 敵対勢力
- 16 装備の購入と使用
- 18 武器
- 22 テック
- 24 マジック
- 26 任務
- 28 パーティー
- 30 出動区域
- 32 Xbox LIVE®
- 33 クレジット
- 35 サポート情報



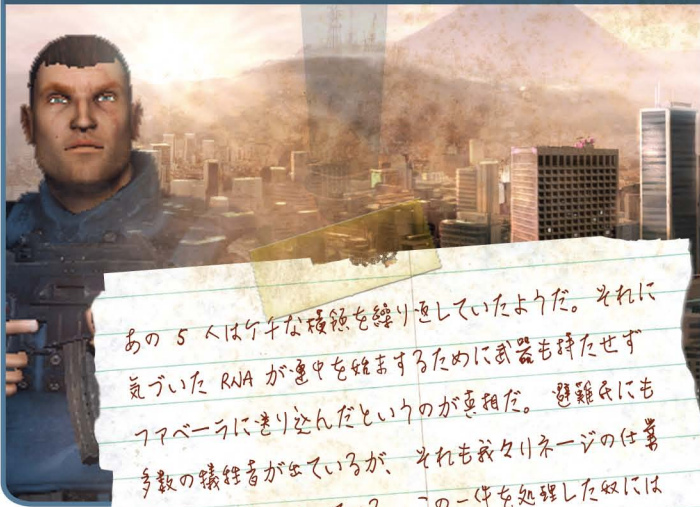
RNA Security Division

新入社員の皆さんへ

2028年6月9日に発生した「ファベラの大量殺」で命を落とした勇敢な RNA グローバル社員に捧ぐ。

その日非番であったにもかかわらず、当社が購入した支援物資を避難民に届ける平和任務に志願し、凶悪なテロ集団「リネージ」の奇襲によって、抵抗する術もないまま多数の罪なき避難民と共に殺害された英雄たち… 尊い犠牲となった彼らを我々が忘れることは決してありません。当社の使命の正当性は彼らが訴えてくれることでしょう。

- カーミル・アミレー
- アレクセイ・オレコフ
- ペドロ・ルイヴォ
- ユーホン・リー
- ランディ・バーン



あの5人は何年な破綻を繰り返していたようだ。それに気づいたRNAが連中を始末するために武器も持たせずファベラにまき込んだというのが真相だ。避難民にも多数の犠牲者が出ているが、それも我々リネージの仕事だと連中は触れ回っている。この一件を処理した奴にはたんまりとボーナスが出たことだろう。

RNA グローバルは世界最大の規模と名声を誇るメガ コーポレーションです。当社は優れた革新性と危機回避能力、そして莫大な財力を元に発展してきました。この数十年で地球は大きな変化の時を迎え、生理学や社会動向、市場環境を始めとする、あらゆる要素がめまぐるしい変貌を遂げています。このような情勢の中でも RNA グローバルは果敢なチャレンジ精神と共に逆境を乗り越え、発展を続けていきます。

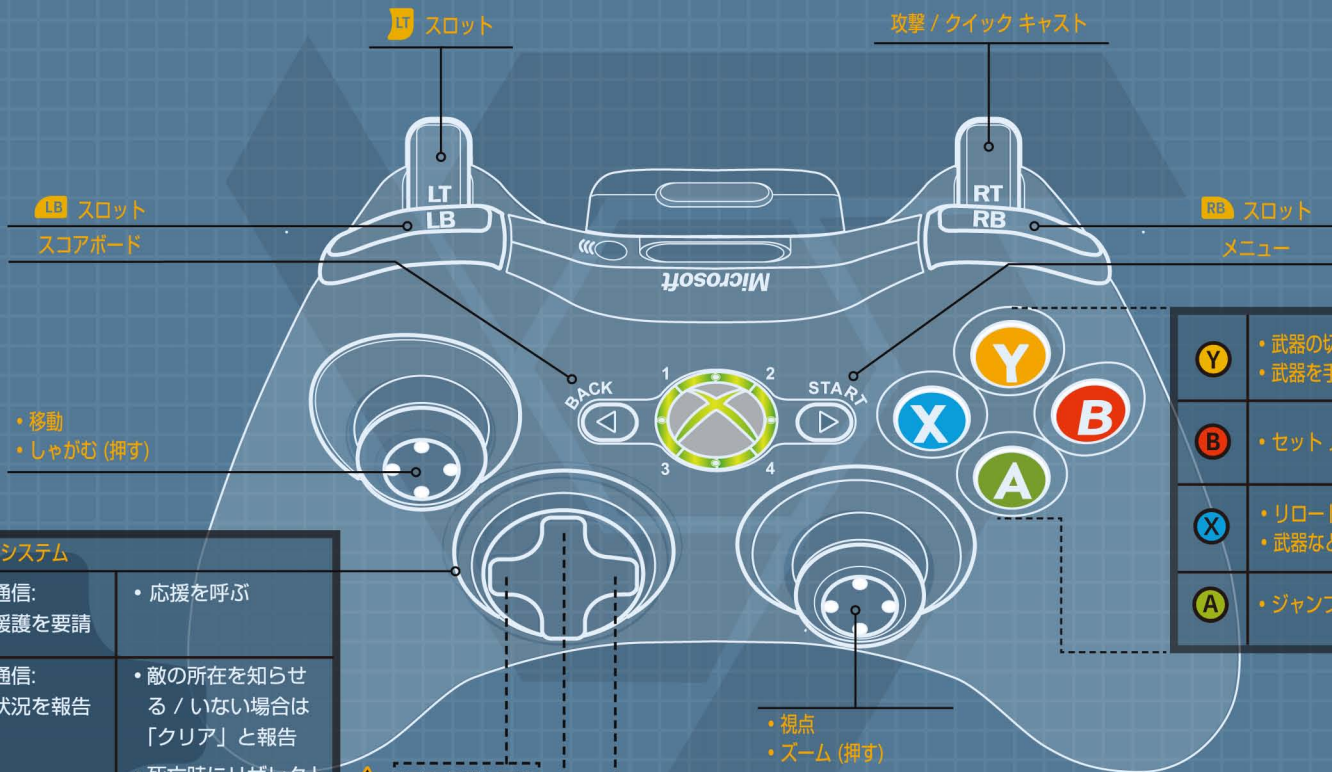
サントスへようこそ

今、当社は重大な時を迎えています。近年の研究により、我々の祖先が何千年も昔、ある種のマジックを使った実験を行ったものの、その未熟さから、ヒューマンという種が絶滅の危機に瀕し、マジックも数千年の長きに渡って地上から消え去ったことが明らかとなっています。しかし、マジックは復活しました。その可能性を的確に判断し、管理することこそが、最先端のノウハウとテクノロジーを兼ね備えた当社の使命です。皆さんの赴任先となるブラジルのサントスはマジックが復活した土地の1つです。この新しい土地で当社の一員として成功を手に入れてみませんか。

当社のセキュリティに関わる任務は特殊なものですが、その遂行は当社が今後も発展を続ける上で欠かせません。サントスには当社の活動を歓迎しない勢力も存在しており、その代表的なグループとしてテロ集団「リネージ」がいます。セキュリティがなければ平和は望めません。そして、平和がなければ利益は生まれません。

かつてマジックが存在した時代、このプロパガンダを書いた連中より優れた人々がいた。彼らも「マジックを管理できる」と信じていたが、その世界は悪い過去に消え去ってしまった。もし、サントスがRNAの手に落ちれば、我々も彼らと同じ運命を辿ることになるだろう。

コントロール



- 移動
- しゃがむ (押す)

Y	<ul style="list-style-type: none"> • 武器の切り替え (短く押す) • 武器を手放す (長く押す)
B	<ul style="list-style-type: none"> • セットメニュー (長く押す)
X	<ul style="list-style-type: none"> • リロード (短く押す) • 武器などを拾う (長く押す)
A	<ul style="list-style-type: none"> • ジャンプ

簡易通信システム		
	通信: 援護を要請	• 応援を呼ぶ
	通信: 状況を報告	<ul style="list-style-type: none"> • 敵の所在を知らせる / いない場合は「クリア」と報告 • 死亡時にリザレクトを要請
	通信: 移動を命令	• 移動を命じる

- 通信: 援護を要請
- 通信: 状況を報告
- 通信: 移動を命令

- 視点
- ズーム (押す)

HUD (ヘッドアップディスプレイ)



トレーニング

当社では実戦を極限までリアルに再現したトレーニング シミュレーションを採用しています。皆さんにはバーチャル環境で以下の課題をトレーニングしていただきます。

- **武器 / テック:** 警備や治安維持任務で使用する武器やテックの取り扱いを習得します。
- **マジック:** マジックの復活により、あらゆる種族は神秘的なエネルギーであるエッセンスを身につけています。これらを使って、驚異の能力を発揮する方法を習得します。
- **種族別戦闘教育 (Racial Awareness Combat Education、略称 RACE):** 皆さんの仲間、そして敵対勢力はヒューマンだけとは限りません。RACEではエルフやトロール、ドワーフの長所と短所を把握します。これらの知識は実戦では欠かせないものとなります。

チャプター

トレーニングはいくつかのチャプターで構成されています。トレーニングの受講はいつでも可能ですが、チャプター 1 から順を追って受けることを推奨します。訓練不足による任務中の死亡や負傷は雇用契約違反とみなされ、本人もしくは遺族への保険金の支払が滞る恐れがあります。

チャプター 1

グライダーと呼ばれるテックを使って滑空する方法や、テレポートと呼ばれるマジックを使って瞬間移動する方法を学びます。また、基本的な武器の取り扱いと、エンハンス ビジョンによる索敵方法も習得します。

チャプター 2

武器やテック、マジックのセット方法を学びます。また、ライフ ツリーやリザレクトと呼ばれるサポート系マジックの使い方も習得します。

チャプター 3

武器やテック、マジックの購入方法を学びます。また、ストラングルやガストと呼ばれるマジックを使って、敵の動きを封じたり、ダメージを与える方法も習得します。

チャプター 4

トロールの特性を学びます。また、ミニガンの取り扱いとスマート リンクと呼ばれるテックの使い方、トロールに対する効果的な戦術も習得します。

チャプター 5

ドワーフの特性を学びます。また、アンチマジック ジェネレーターと呼ばれるテックやサモンと呼ばれるマジックの使い方も習得します。

チャプター 6

エルフの特性を学びます。また、カタナの取り扱いやスモークと呼ばれるマジック、ワイアード リフレックスと呼ばれるテックの使い方も習得します。さらに、アーティファクトを回収して脱出する方法についても解説します。

RNA がサントスの役に立ったと強いて言うなら、簡単にハッキングできるトレーニング シミュレーションを持ち込んだことくらいだろう。おかげで、我々は死の商人に魂を売ることなく、途中の戦術を学ぶことができる。だが、そもそも途中でさえ来なければ、こんな面倒もなかったんだ。

仲間

かねのこき

任務では、自分と異なる特性を持つ仲間と協力しながら、同様の敵対勢力と対峙することになります。最先端のセキュリティ管理のプロフェッショナルとして、皆さんはそれぞれの種族の長所と短所を把握し、効率的な任務の遂行を心がけてください。

なお、当社では、いかなる種族差別も認めていません。ハラスメントと思われる言動があった場合は、ただちに人事部に報告してください。

ヒューマン



その出現から日の浅いメタヒューマンとは異なり、華々しい発展と経済の歴史を持つ種族です。それゆえに、テクノロジーに精通しており、エッセンスの占有なしにテックを使いこなすことができます。また、ラウンド開始時のキャッシュも他種族より多く持っています。メタヒューマン特有の長所も短所もない代わりに、あらゆる任務で戦力を発揮します。

エルフ



最も俊敏な種族です。ライフ値は低いものの、エッセンス値は比較的高く、攻撃さえ受けなければ、ライフを自然に回復する特性を持っています。華奢な体格のため、重火器を持つと動きが極端に遅くなります。強襲や不意の防戦には適していませんが、そのスピードを生かして敵を奇襲し、ダメージを受けた時点で撤退してライフを回復するといったヒット アンド ラン戦法を得意とします。

トロール



巨大な体躯を誇る種族です。ライフ値が最も高く、皮膚を硬化させてダメージを吸収する特性も持っているため、かなりのダメージに耐えることができます。しかし、皮膚の硬化にはエッセンスを必要とし、動きも遅くなります（さらに、エッセンス値は種族間で最低です）。その体躯ゆえにスピード値は低いものの、ストレンクス値は高く、重火器を持って動きを損なうことはありません。

ドワーフ



周囲の敵や仲間、マジックが生み出した物体からエッセンスを吸収できる種族です。エッセンス値は最も高いものの、その回復が非常に遅いため、周囲からのエッセンス吸収に頼らざるを得ない場合があります。ストラングルやミニオンなどからエッセンスを吸収すれば、敵のマジックを封じることも可能となります。敵だけでなく、仲間のエッセンスも近寄りすぎると吸収してしまうため、注意が必要です。極めて頑強な種族であるドワーフは、ヘッドショットを1発受けただけでは倒れません。

私服なんか着込んで、どくいつもりだ？
殺人好きのファシスト集団だと自ら宣伝しているようなものだ。
世間の目をごまかすことなどできない。

敵対勢力

同志

サントスにおける主な敵対勢力は「リネージ」と呼ばれるテロ集団です。彼らの戦術はまるで洗練されていませんが、筋も理屈も通らない主張を「大義」と称し、狂信的に戦うことで知られています。彼らは簡素な衣服をまとい、派手なタトゥーを入れているため、仲間とは簡単に区別できるはずですが、敵を瞬時に識別できるように、本項の写真をよく確認しておくようにしてください。

ヒューマン



真実はこうだ。We call away

5千年前、メタヒューマンとヒューマンは共に暮らしていた。マジックは日常の一部であり、特にエルフはマジックに関する深い知識を持っていた。第四世界と呼ばれていた時代だ。

物事には必ず終わりが訪れる。第四世界の終末が近いことに最も早く気づいたのはエルフだった。彼らは地上からマジックが去ってゆくのを見届けた。そして、マジックの力を失ったメタヒューマンはただのヒューマンとなった。

エルフ



だが、我々の祖先はただ傍観していたわけではなかった。影に身を潜め、マジックが復活する日に備えて密かに準備を進めていたのだ。その間、地上はヒューマンの世界となり、それぞれが信仰する神を巡って戦いの歴史を繰り広げた。

トロール



今日まで無数の戦争と悲劇、そして破壊が繰り返されてきた。絶望的とも言える状況だった。だが、我々リネージがいる。

RNAは、サントスで何かしらの異変が起きていることには気づいているが、その意味を理解していない。メガコーポレーションの連中はマジックを新たなビジネスのチャンスとしか考えず、それを自らの手中に収め、意のままに操ろうとたくらんでいるだけなのだ。

ドワーフ



マジックは個人やメガコーポレーションが独占できるものではない。それは我々すべての財産であり、マジックの下では誰もが平等なのだ。リネージは、マジックを独占して管理するという者を決して許さない。RNAは、自由と良識を尊重する全世界に対して宣戦を布告した。戦いの火ぶたは切って落とされた。その先鋒こそが我々リネージなのだ。

装備の購入と使用

装備の購入

武器やテック、マジックは任務に参加する前に適正な市場価格にて購入できます。購入メニューから武器やマジック、テックを選択して **A** を押してください。

能力のセット

購入したテックやマジック、グレネードを素早く使うには、それらを空きスロットにあらかじめセットする必要があります。空きスロットは全部で3つあり、それぞれ **LT**、**LB**、または **RB** に対応しています。

能力をセットするには:

1. **B** をホールドしてセットメニューを開きます (図 1 を参照)。
2. マジックまたはテックを選択します。
3. セットしたい能力を選択した状態で **LT**、**LB**、または **RB** を押します。その能力が対応するスロットにセットされます (図 2 を参照)。

各能力にはアクティブ モードが用意されています。アクティブ モードを使用するには、スロットに対応する **LT**、**LB**、または **RB** を押してください。また、一部の能力はスロットにセットするだけでも特定の効果を発揮します (これをパッシブ モードと呼びます)。

購入 / セット

マジックやテックを購入する時に **A** ではなく **LT**、**LB**、または **RB** を押すと、それらに対応するスロットに直接セットすることができます。

クイックキャスト

購入済みのマジックはスロットにセットしていない状態でもキャストできます。このクイックキャストと呼ばれる方法はマジックだけでなく、グレネードとアンチマジック ジェネレーターでも可能です。

クイックキャストするには:

1. **B** をホールドしてセットメニューを開きます (図 1 を参照)。
2. マジックまたはテックを選択します。
3. キャストしたい能力を選択した状態で **RT** を引きます。

図 1 - セットメニュー



図 2 - 能力のセット / クイックキャスト



武器

ヒューマンの過去数世紀の歴史においては、携帯に便利で使いやすく、殺傷力に優れた武器の存在が欠かせませんでした。当社でも各種の武器を取り揃えています。これらの武器は購入できるだけでなく、現場で落ちているものを手に入れることも可能です。

欠かせないだも？ 無数の命を奪ってきたくせに？
ただの必要を要さう。

ピストル



社員に無償で支給される制式拳銃です。命中精度は比較的優れていますが、ストッピングパワーが高くないため、メインウェポンには向きません。

ピストルもあなどるな。プロが持てば危険な武器になる。

ライフル



7.62 ミリ x 51 弾を使用するセミオート式小銃です。1段階倍率のリフレックスサイト（スコープ）を装備するため、目標捕捉と命中精度に優れています。遠距離の目標に比較的優れた殺傷力を発揮します。

サブマシンガン



45 口径弾を使用するコンパクトなクローズボルトブローバック式短機関銃です。ライフルよりも発射速度は優れていますが、命中精度と安定性の面では劣ります。短中射程用です。

ショットガン



粒状の散弾をばら撒くため、至近距離で圧倒的な威力を発揮します。しかし、そのストッピングパワーも中射程以上では大幅に低下します。

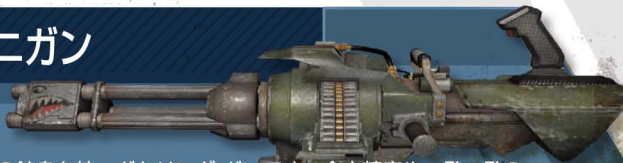
武器 (続き)



カタナ

遠い昔より使われてきた武器です。通常の運用でも比較的優れた殺傷力を発揮しますが、相手の不意を襲って致命傷を与えれば、ブリードアウトにより一撃で倒すことができます。

ミニガン

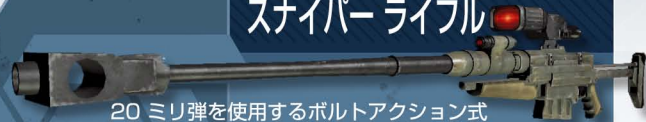


複数の銃身を持つガトリングガンです。命中精度や一発一発の stopping パワーは低いものの、銃身を回転させることによって放熱と同時に驚異的な発射速度を実現しています。ただし、かなりの重量があり、また、銃身が回転して掃射を始めるまでに多少の時間を要します。多くの目標が一ヶ所に集まっている時に最も効果を発揮します。

早い話が「数撃ちや当たる」ということだ!

RNA は社員に最高の武器を支給している。そいつを奪うことで我々も最新の武器や装備を手に入れるというわけだ。

スナイパーライフル



20 ミリ弾を使用するボルトアクション式狙撃銃です。2 段階倍率のテレスコピック サイト (スコープ) を装備するため、高い命中精度を誇り、非常に離れた目標に対して優れた殺傷力を発揮します。スナイパー ライフルで狙撃するには、必ずスコープを使う必要があります (スコープを使わない場合は至近距離の敵への打撃攻撃のみとなります)。

ロケットランチャー



83 ミリ炸薬弾を使用する携帯式のロケットランチャーです。重量はあるものの、リコイルなしとなっています。広範囲に大きなダメージを与えることができますが、コストが高く、リロードにも時間を要します。

グレネード



約 2 メートルの殺傷半径を持つ破砕手榴弾です。任務参加時に 2 発が無償で支給されますが、それらを使った場合は現場で落ちているものを入手する必要があります。グレネードは武器スロットではなく、空きスロットにセットします。また、クイックキャストによる投てきも可能です。

テック

ヒューマンの歴史は生存、生活の向上、利益の追求を求めたテクノロジーの進化の歴史でもありました。セキュリティのプロフェッショナルを自認する当社は提携先のアレス コーポレーションと共同開発した各種のテックを社員に用意し、皆さんの任務遂行能力および生残性の向上に努めています。

テックはマジックと異なり、エッセンスを消費することなく使用できます。しかし、その多くがスロットにセットするだけで一定数のエッセンスを占有するため、注意が必要です（したがって、その分のエッセンスはマジックに使用できなくなります）。



グライダー

短い距離を滑空するためのテックです。高所からの落下によるダメージも防ぎます。空を飛べるということは、大きな戦術的有利となるはずで



エンハンス ビジョン

物体を貫通するパルスを発信し、視線の先を透視するためのテックです。物陰に隠れている敵と仲間を識別できます。仲間はブルー、敵はレッドで表示され、その距離もメートル単位で確認可能です。有効透視距離は最大 60 メートルです。

敵のエンハンス ビジョンに探知された場合には、HUD 内のビジュアル エフェクトと独特なサウンドで知ることができます。この時、自分もエンハンス ビジョンをスロットにセットしていれば、相手の位置を確認できます。ただし、エンハンス ビジョンはスモーク状態の相手には効果を発揮しません。

こいつはアレス コーポレーションに教える価値がある。彼らのテクノロジーはトップクラスだ。最先端で耐久性と機能も優れている。しかも、最も称えるべきは、彼らが無能な RNA の連中を陰で出し抜こうと考えていることだ。

パルスの発信時間は非常に早く、周囲を1回に約5秒。その間に素早く周囲を見回すことだ。



アンチマジック ジェネレーター

グレナードに似た形状から想像できるように、このテックは投てきして使用します。壁や床などに吸着したアンチマジック ジェネレーターは特殊な空間を生み出し、その中にあるライフ ツリーやミニオン、ストラングルなどマジックが生み出した物体を破壊します。また、空間内の敵や仲間のエッセンスも奪い取ります。このテックを購入すると、4 個のアンチマジック ジェネレーターを受け取ることができます。投てきすると、その数は減りますが、時間と共に回復します。なお、アンチマジック ジェネレーターはスロットにセットしてもエッセンスを占有しません。

こいつの近くではエルフはライフを回復できず、
トロールは皮膚を強化できなくなる。



スマート リンク

脳と武器の照準をリンクし、レーザー目標捕捉システムを追装するテックです。これにより、武器の種類にかかわらず、命中精度が向上し、ズームが可能となります。さらに、敵味方識別システムも内蔵するため、仲間を誤射する恐れがなくなります。このテックはスロットにセットすると自動的にアクティブ モードとなります。アクティブ モードを停止するには、手動で解除してください。

★アクティブ モード時のスマート リンクはレーザーを撃つ。不要な時は解除しておかないと、わざわざ敵に居場所を教えることになる。



ワイアードリフレックス

無痛施術により、皆さんの運動皮質には移動のスピードや武器のロードを速め、ジャンプ力を高めるテックが埋め込まれています。これらの効果は、このテックをスロットにセットしている間持続します。さらに、カタナを持っている時は、カタナを振り回さずに敵に正対すれば、弾をはじき返すこともできます。

アクティブ モード時は、運動皮質により強い電流が流れて刺激が増幅するため、身体能力がさらに高まります。しかし、急激な電流の変化は反射神経への負荷が大きく、筋肉の壊死や損傷、最悪の場合は死を招く恐れがあります。

マジック

その種類を問わず、マジックをキャストすると一定数のエッセンスを消費します。消費したエッセンスは時間と共に回復します。また、その効果が持続している間、一定数のエッセンスを占有するマジックもあります（したがって、その分のエッセンスは他の能力に使用できなくなります）。



リザレクト

死亡した仲間を生き返らせます。リザレクトをキャストした者が死亡すると、その者の手で生き返った全員がブリードアウトします。その場合でも、ブリードアウトしている最中に連良く別の仲間にリザレクトをキャストしてもらった者は死を避けられます。このマジックをキャストすると、生き返らせた者が活着している間、一定数のエッセンスを占有します。

リザレクトをキャストするには、生き返らせる相手の体が残っていなければなりません。一度生き返ってから再び死亡した場合は、体が瞬時に消滅します。自分を生き返らせてくれた相手がブリードアウトしていても、その者にリザレクトをキャストすることはできません。ただし、生き返らせてくれた相手が死亡しても体さえ残っていれば、その者に対し、たとえ自分がブリードアウト中でもリザレクトをキャストすることは可能です。



ライフツリー

近くにいる者のライフを敵や仲間の区別なく回復します。遮蔽物としても利用できますが、武器によるダメージが限界に達すると消滅します。また、ライフツリーのパワーには限界があり、それを超えた場合にも消滅します。ブリードアウトした場合には、ライフツリーのそばから離れず、誰かにリザレクトされるのを待つしかありません。当社ではライフツリーによって仲間を救った社員に対し、別途報酬を支給しています。



ストラングル

キャストした場所に、触れた者のライフとエッセンスを奪うクリスタルを作り出し、敵の動きを封じます。重要な拠点を防衛したい時に役立つマジックです。敵を狙ってキャストすれば、ダメージを与えつつ足止めさせることもできます。ストラングルは触れた者に一定のダメージを与えると消滅します。また、武器による破壊も可能です。このマジックをキャストすると、クリスタルが存在する間、一定数のエッセンスを占有します。

高い場所から落ちて、地面に衝突する直前に下に



ガスト

向かってキャストすれば、ダメージを上げる。

突風を起こして敵を吹き飛ばします。高所の端にいる敵を狙ってキャストすれば、落下させてダメージを与えることができます。また、スモーク状態（下記参照）の敵にダメージを与えることも可能です。

飛んでくるグレネードをそらすこともできる。グライダーの滞空時間を延ばしたり、滑空中の敵を落とすこともできる。



スモーク

このマジックをスロットにセットしていると、敵のエンハンス ビジョンに探知されたり、スマートリンクにロックオンされなくなります。キャストすると、武器や落下によるダメージを受けずに済みますが、ガストをキャストされた場合にはダメージを受けます。スモーク状態を解除するには、エッセンスを消費しきるか、もう一度キャストします。その際、わずかの時間ですが、武器やテック、マジックが使えなくなる時間が生じますので、注意が必要です。

スモークをスロットにセットしていると、エッセンスの回復がとて遅くなる。



テレポート

移動中の方向へ約 8 メートル瞬間移動します。壁などの障害物も通り抜けれます。ジャンプしながら、あるいは、しゃがんでいる時にキャストすれば、天井や床を通り抜けて上下に瞬間移動します。



サモン

ミニオンを召喚します。ある地点を狙ってキャストすれば、ミニオンは召喚された場所をテリトリーと認識し、そこに接近する敵を攻撃します。また、敵を狙ってキャストすれば、ミニオンはその者を追撃します。ただし、ミニオン同士が遭遇してしまうと、彼らは使命を忘れ、互いに戦い始めてしまいます。これは仲間が召喚したミニオンが相手の時も同じです。このマジックをキャストすると、ミニオンを召喚している間、一定数のエッセンスを占有します。

任務

任務の舞台は下記の 3 種類から選択可能です。任務に参加する際は、自分の種族やチーム、出動区域、任務形態といった各種情報を指定してください。その後、START または準備完了を選択して **A** を押せば、任務に参加できます。

任務の舞台

ソロ マッチ

単独任務です。味方の支援も受けられますが、彼らに皆さんのような経験やイニシアチブは期待できません。任務に参加する前に、上記の情報に加え、敵や仲間の人数、強さ、種族を指定してください。

プライベート マッチ

LIVE やシステム リンクで仲間（フレンド）と共にマッチに参加します。また、ローカルで BOT (AI) のみとプレイします。自分でマッチを作成したり、フレンドのマッチに参加することができます。

パブリック マッチ

世界中の仲間と LIVE を介してプレイします。プレイしたい出動区域や人数、任務形態を選択すると、その中からランダムに選ばれたマッチをプレイすることができます。

セッティング

任務を遂行しやすいように、各種のオプションを設定することができます。たとえば、コントロールを自分のスタイルに合わせてカスタマイズすれば、戦闘効率を最大限に発揮できるでしょう。視覚や聴覚を左右するオプションの設定も重要です。さらに、得意とする任務形態や土地勘の養われた出動区域があるなら、それらをプリファレンスとして設定することも可能です。状況の許す限り、プリファレンスに合致する任務に参加できるようになります。

キャッシュ

任務に参加した社員にはキャッシュが支払われます。基本給の他にイニシアチブやリーダーシップ、チームへの貢献に応じて別途報酬も支給されます。たとえば、敵を倒す、リザレクト防止のために敵の体を消滅させる、アーティファクトを回収する、仲間のライフを回復したり、生き返らせるといった行為は報酬の対象となります。

仲間への誤射と罰金

無謀な行動や不注意による誤射で仲間を殺傷した場合は、高額の罰金が科されます。

資金の援助

社員はお互いにキャッシュを融通することができます。購入メニューからチームを選択すると、チームメイトがリストされます。名前を選択して **A** を押すと、その仲間に \$250 単位でキャッシュを譲ることができます。

パーティー

パーティーとは、一緒に任務に参加するプレイヤーのグループのことです。パーティーのメンバーは同じマッチで戦います。マッチが終了してもメンバーが1人でも残っている限り、パーティーは存続します。

パーティーのメンバーは、マッチに参加してロビーに入るまでの間、パーティーメンバー同士のチャットを楽しむことができます。マッチに参加した後は、マッチ用のチャットに切り替わります。

パーティーロビーに入るには、メインメニューなどで **Y** を押しください (パーティーに参加するには LIVE に接続している必要があります)。

パーティーでの役割

LIVE でプレイしているプレイヤーは、以下の三者のいずれかとなります。

パーティーリーダー

パーティーには必ずリーダーが存在します (ソロプレイヤーも1人編成のパーティーのリーダーということになります)。リーダーには他のメンバーよりも多くの権限が与えられており、ゲームセッティングやLIVEのナビゲーションが可能です。リーダーは以下の操作を実行できます。

- **プレイヤーを招待:** プレイヤーをパーティーに招待します。プレイヤーの招待は Xbox ガイドからでも可能です。
- **プレイヤーを追放:** プレイヤーをパーティーから追放します。
- **リーダーを任命:** パーティーのメンバーを新しいリーダーに任命します。リーダーはパーティーから抜ける前に新しいリーダーを任命してください。接続の切断により、リーダーがパーティーから抜けてしまった場合は、自動的に新しいリーダーが名前のアルファベット順に選出されます。
- **パーティーから脱退:** パーティーから抜けます。
- **ゲームを終了:** リーダーがマッチを終了すると、メンバーのマッチも終了します。

パーティーメンバー

パーティーのメンバーが実行できる操作は以下のものに限定されます。

- **パーティーから脱退:** パーティーから抜けます。
- **プレイヤーを招待:** プレイヤーをパーティーに招待します。プレイヤーの招待は Xbox ガイドからでも可能です。

また、メンバーは、リーダーによるゲームセッティングの確認もできます。

パーティーに参加していないプレイヤー

パーティーに参加していないプレイヤーは、パーティーオプションを操作することはできません。これらのプレイヤーがパーティーに参加するには、招待を受けるか、Xbox ガイドのフレンドリストでパーティーのメンバーを選択する必要があります。

プレイヤーの追放

プレイヤーの追放には、パーティーからの追放とマッチからの追放の2通りがあります。パーティーからの追放を実行できるのはパーティーリーダーに限られます。それ以外のプレイヤーでもパブリックマッチに限り、特定のプレイヤーをマッチから追放するように投票を要求できます。マッチから追放するには、ロビーまたはスコアボードでプレイヤーを選び、投票を要求を選択してください。

投票にかけられたプレイヤーが、投票を要求したプレイヤーと同じチームに属する場合、投票できるのはチームのメンバーのみとなります。投票にかけられたプレイヤーが敵チームに属する場合は、すべてのプレイヤーが投票できます。投票では、投票にかけられたプレイヤーの追放、投票を要求したプレイヤーの追放、または中立 (誰が追放されてもかまわない) を選択できます。無投票は中立票として数えられます。

投票にかけられたプレイヤーと投票を要求したプレイヤーのうち、多くの得票数を得たプレイヤーが追放となります。2人の得票数が同数の場合はどちらも追放されません。しかし、この2人のどちらかが相手の追放を再び投票にかけた場合は、得票数の多かったプレイヤーが追放されるのはもちろん、同数の場合でもどちらかのプレイヤーがランダムに選ばれて追放されることとなります。

出動区域

最近、サントス市内の各地でリネージの活動が活発化しており、早急な鎮圧が望まれています。

任務形態

それぞれの出動区域にはエクストラクションまたはレイドと呼ばれる基本的な任務形態と、アトリションが設定されています。

エクストラクション: 両チームの目標は、アーティファクトを回収して脱出することです。

レイド: リネージの目標は、アーティファクトを回収して脱出することです。RNA はそれを阻止してください。なお、RNA はアーティファクトの回収はできません。

アトリション: 両チームの目標は、敵の一掃です。アーティファクトを回収すると、敵の所在を確認することができます。体を消滅させることはできません。アトリションはすべての出動区域で選択可能です。

ジグラット一帯

ディグ サイト

リネージが発掘したジグラットの地下遺跡です。現在は RNA が制圧していますが、リネージが襲撃を続けています。

任務形態:
レイド

テンプル グラウンド

主に屋外での任務となります。ジグラットの中央神殿があります。

任務形態:
レイド

ストーム

ジグラットの頂上からはマジックの力が解き放たれています。そこでは物理の法則も通用しないかもしれません。

任務形態:
エクストラクション

RNA アーコロジー一帯

ロビー

RNA アーコロジーの正面玄関です。モノレールステーションと吹き抜けがあります。RNA が収集する美術品を目にすることもできます。

任務形態:
エクストラクション

ナーブ センター

各地での任務を指揮管理する RNA の心臓部です。VTOL (垂直離着陸機) 用ハンガーもあります。

任務形態:
エクストラクション

ビナクル

美しい景観を望める RNA アーコロジーの最上階です。主に屋外での任務となりますので、足を踏み外すと命取りです。

任務形態:
エクストラクション

スラム地区一帯

ファベラ

屋外での任務となります。屋根や高所が多いため、スナイパーに要注意です。

任務形態:
エクストラクション

ポコ

同じスラム地区ですが、ファベラに比べ、地下が多くなっています。

任務形態:
レイド

パワー ステーション一帯

広い屋外だけでなく、ガレージや地下室などの屋内、高所、ヘリポートがあります。

任務形態:
レイド

Xbox LIVE

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しむさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などにに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

クレジット

FASA Studio Manager
Mitch Gitelman
Lead Game Designer
John Howard
Core Game Designer
Sage Merrill
Training Designer
Christopher Blohm
AI/Core Designer
Derek Carroll
Matchmaking Designer
Bill Fulton
Level Designers
Paul Ehreth •
Jason Hill •
Chris Voss •
Technical Designers
Michel Lowrance
Jim Millar •
Additional Design
Jerry Darcy
Pedro Perez IV •
Development Lead
David Berger
Game Architecture
JM Albertson
Gameplay Lead
Jerry Edsall
Graphics Lead
Tom Holmes
Effects Lead
Joe Waters
AI Lead
Andrew Farrier
Network Lead
Bart House
Audio / Multiplayer Lead
Peter Burzynski
Tools Lead
Jonas Keating
Developers
Andy Luedke
John Anderson
Mark Andersen
Forrest Trepte
Kevin Francis
John Marzulli
Fang Wang
Matt Johnson •
Additional Developers
Phil Teschner
Sean Dunn
Andrew Kertes
Robert Ridihalgh
Art Director
Evan Hirsch
CG Supervisors
L. Cliff Brett
Joe Cruz
Technical Art Directors
Tom Burlington
Jamie Marshall

Concept Art Lead
Pat Shettlesworth
Concept Artists
Fahmi Sjarief Adenan
Dorje Bellbrook
Jonathon Cooper •
Andy Hoyos •
Dan Lund
Character Art Lead
Paul Amer
Character Artists
Malachi Bazan •
Jenny Neuburger •
Matthew Foley
Roberto Jauregui •
Robert Vignone
Animation Lead
Roberta Browne
Animation Artists
Emil Simeonov
Martin Carroll
Alissa Cattabriga •
David Helsby •
Woonam Kim
Michael Loeck •
Duane Molitor
Scott Robinson •
Marc Stein •
Environment Leads
Steve Hinan
Kevin Kilstrom
Mike Porter
Environment Artists
Mona Abdelhaby •
David Alder •
Ryan Clearman •
Michael Ingrassia •
Steve Staurset •
Ben Harrison
Bryan Johnson
Peter Lewis
Terry Simmons
Lighting Lead
Brien Goodrich
Lighters
Erin Gillgannon
Natalya Mortimer •
Effects Artists
David (dJ) Johnson
Kevin McGowan
User Interface Lead
Noah Kaarbo •
Additional Art
Steven Villanueva •
Justin Koh •
Audio Director
Tobin Buttram
Sound Design
Peter Comley
Kristofor Mellroth
Lead Program Manager
Dana Hanna

Program Managers
Sean Gilmour
Tim Lavery
Community Manager
David Abzug
Production Coordination
John Petrick •
Shannon Zondag •
Renate Haberpointner •
Andrea Barringer
Administrative Assistant
Heidi Hanson
Test Manager
Aaron Ueland
Test Lead
Brad Catlin
Test Automation Team
Todd Derksen
Chad Jessup •
Michael Hughes •
Compliance Test Team
Lisa Hazen
David Holt •
Theodore Lankford •
Thomas Mis •
Kory Riley •
Content Test Team
Jeremy Baird Tate
Louis Huderski •
Mori Marchany •
Tim Toulouse •
Chuck Jackman •
The Uber Labmanz
Bill Gross
The Labmanz
Benjamin Berry •
Luis Delgado-Eberhardt •
Ryan Lewis •
Allen Huang •
Daniel Landeck •
Eric French •
Joey Saucedo •
Micah Dominguez •
Micah Jelmberg •
Michael Tea •
Nathan Dahl •
Nick Huntington •
Paul Linsao •
Tom Jenkins •
James Gagnon •
Gameplay Analysis and Test
Matt Webster •
IT Support
Stephen Schuckenbrock •
User Experience
Lead-Keith Cirillo
Writer-Rich Bryant
Editor-Tony Elias
Designer-Dana Ludwig

クレジット

User Research
Melissa Federoff
Philipo Hove
Kris Moreno
Randy Pagulayan
Bruce Phillips

For Games for Windows LIVE
Chee Chew
Drew Johnston
Rod Toll
Ryan Steffen

For TNT
Dave Templin
Milen Lazarov

For Xbox Live
Oliver Miyashita
Kevin Salcedo
Jeff Sullivan

Korea Localization
Sang Jin Kang
Kyung Han Yoon
Sang Min Park
Byung Hoon Lee

Japan Localization
Takayuki Tsuchiya
Asako Kido
Yutaka Hasagawa
Yuji Yoneshige
Go Komatsu

China Localization
Tom Tang
Free Zhai
Dean Wang
Tao Lin

Taiwan Localization
Daniel Huang
Phoenix Cheng
Eva Lin
Robert Lin

Europe Localization
Declan MacHugh
Thomas Regan
John O' Sullivan
Steve Belton
Jullien Chergui

Business Development and Legal
Nick Dimitrov
Dan Lear
Don McGowan

For Microsoft Game Studios
Tony Cox
William Hodge
Ken Lobb
Shannon Loftis
Dave Luehmann
Guy Whitmore
Kiki Wolfkill

Japan Localization Team

Program Manager
Asako Kido
Takayuki Tsuchiya

Software Design Engineer
Yutaka Hasagawa
Takashi Sasaki
Atsushi Horiuchi
Asako Takagi

Content Editor
Nobuya Okahara

Test Lead
Go Komatsu
Yuji Yoneshige

Test Team
Sakiko Kano
Souichiro Shimano
Toshiaki Hase
Naoki Shigemori
Toshihiko Nishimoto
Kazunori Yamamoto
Yoichiro Kataoka
Shinya Utsumi
Tomoaki Sato
Ryuichi Hirayama
Makoto Yonekura
Yuki Murakami
Eiji Uchida
Hiroyuki Fukunaga

Localization Project Manager
Kaoru Ito
Mihoko Yamazawa
Yoshitaka Kinjo

Assistant Program Manager
Ken Yaguchi

Print and Package
Fumio Yanagida
Midori Iwata
Hideyuki Tsuji
Takeshi Asai

Product Marketing
Ikue Tsuda
Isao Murayama

Translation and Audio Recording
Haruhiko Inaba (Nanica K.K.)
Masayuki Suzuki (Nanica K.K.)
Takashi Tateishi (Most Company)
Takahisa Yuzawa (Hi Brite)

Game Manual
Mai Kajikawa
(SDL Japan K.K.)
Yousuke Okabe
(SDL Japan K.K.)

Group Manager
Kazuyuki Kumai
Shinji Komiyama

Special Thanks
Atsushi Uno
Takashi Kogure
Hajime Suzuki

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。
詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>
ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。
受付時間 10:00 ~ 18:00 (日、祝日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号: 0570-000-560
※ この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **[NTSC-J]** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りがない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© & © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios ロゴ, DirectX, FASA Studio, Windows Live, Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox ロゴ等は、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。Shadowrun は 米国 Microsoft Corporation および/または WizKids, Inc. の商標です。



Uses Bink Video. © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

Wwise® © 2007 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

"Rhino Jockey," "Seavrchers," "Chronic Tronic," composed and performed by Amon Tobin
© Just Isn't Music P Ninja Tune 2000, 2002
Licensed courtesy of Ninja Tune Records www.ninjatune.net

"The Outer Darkness" (Fripp/Singleton), "Shadowtracks: I thru VI (Fripp/The Vicar), performed by Robert Fripp

© Crimson Music/The Vicar Ltd. P Discipline Global Mobile 1997, 2007
Licensed courtesy of Discipline Global Mobile, Ltd

"Plural of an Eye that Fell," "Days into Weeks," "Secondary Strike," composed and performed by Trey Gunn

© Trey Gunn P Trey Gunn 2007
Licensed courtesy of 7Directions

"Balaná," written by Barbatuques/Maria do Carmos Barbosa de Melo, performed by Barbatuques
© MCD P MCD 2005

Licensed courtesy of MCD www.mcd.com.br

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

落丁、乱丁はお取り替えます。



fasa studio™

0507 Part No. X13-63612-01

Microsoft
game studios®